

Dreamcast™



Dreamcast.

SnoCross

CHAMPIONSHIP RACING™



GRAVE
ACTIVISION GAMES



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Veillez lire le manuel, et ce paragraphe en particulier, avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'autoriser vos enfants à y jouer. Un adulte doit consulter les instructions d'utilisation de la console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS D'EMPLOI

- Éloignez-vous le plus possible de l'écran de télévision en vous asseyant aussi loin que le permettent les câbles de la console. Nous vous recommandons de vous asseoir à deux mètres au moins du téléviseur.
- Nous vous recommandons d'utiliser un poste de télévision doté d'un écran de petite taille.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, reposez-vous au moins dix minutes par heure de jeu.

DÉMARRAGE

Ce GD-ROM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. N'essayez pas de l'utiliser sur un autre type de lecteur, sous peine d'endommager les haut-parleurs et les écouteurs.

1. Configurez le système Dreamcast conformément aux instructions du manuel. Connectez la manette 1. Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, connectez également les manettes 2 et 4.
 2. Insérez le GD-ROM Dreamcast, étiquette vers le haut, dans le tiroir du CD et refermez le volet.
 3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se produit, éteignez la console (interrupteur sur OFF) et vérifiez qu'elle est correctement configurée.
 4. Pour arrêter une partie en cours ou redémarrer une partie qui est terminée, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir au panneau de contrôle Dreamcast.
 5. Si vous allumez la console (interrupteur sur ON) sans insérer de GD-ROM, le panneau de contrôle Dreamcast apparaît. Pour jouer une partie, insérez le GD-ROM Dreamcast dans l'unité et le jeu se chargera automatiquement.
- Important : votre GD-ROM Dreamcast contient un code de sécurité qui permet la lecture du disque. Conservez le disque propre et manipulez-le avec précaution. Si votre système Dreamcast a des difficultés à lire le disque, retirez-le du lecteur et nettoyez-le doucement en partant du centre du disque vers les bords extérieurs.

MANIPULATION DU GD-ROM DREAMCAST

- Le GD-ROM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Maintenez la surface du GD-ROM à l'abri de la poussière et des égratignures.
- N'exposez pas le GD-ROM à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un radiateur ou d'une source de chaleur.



TABLE DES MATIERES :

Démarrage	18
Liste des Commandes	19
Sno-Cross Championship Racing	20
Menu principal	21
Menu de sélection des motoneiges	22
Sélection de la piste	23
Le garage	23
Ecran de jeu	25
Réaliser des figures	25
Liste des figures	26
Editeur de pistes	26
Options	27
Motoneiges	28
Ubi Soft à votre service	30
Crédits	46

Sno-Cross Championship Racing

© 2000 Unique Development Studios AB ("UDS")

DEMARRAGE

Sno-Cross Championship Racing™ peut se jouer seul ou à deux. Avant d'allumer la Dreamcast™, connectez la manette ou autre périphérique aux ports de commande de la Dreamcast™.

Pour revenir à tout moment à l'écran de titre en cours de partie, appuyez simultanément sur les boutons **A, B, X, Y** et **Start**. Ceci permettra à la Dreamcast™ de réinitialiser le logiciel.

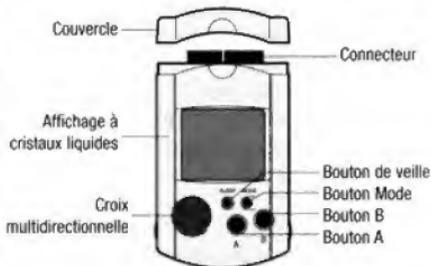
Configurez votre console comme décrit dans le manuel d'instructions. Ouvrez le couvercle du compartiment CD et insérez le CD Sno Cross Championship Racing™.

Pour charger ou enregistrer des informations en cours de partie, insérez une VM (Visual memory = carte mémoire) contenant au moins 18 blocs de libre dans le port d'extension 1 de la manette Dreamcast. Pour de plus amples informations, reportez-vous au paragraphe « Options » (page 27).

Lorsque vous enregistrez un fichier de jeu, vous ne devez en aucun cas éteindre la Dreamcast, retirer la carte mémoire ou débrancher la manette.

Pour quitter le jeu en cours de partie, appuyez d'abord sur le bouton **Start** pour mettre le jeu en pause, puis sélectionnez QUIT TO MAIN MENU (QUITTER POUR REVENIR AU MENU PRINCIPAL) et YES (OUI).

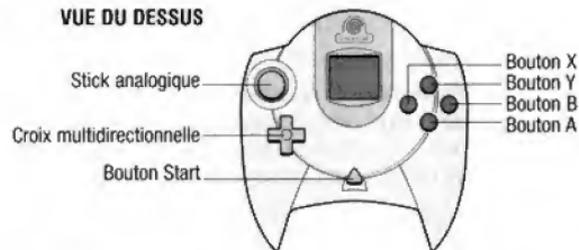
DREAMCAST™ VISUAL MEMORY (VM)



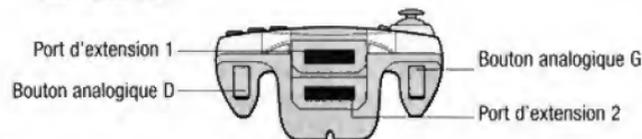
LISTE DES COMMANDES

MANETTE DREAMCAST

VUE DU DESSUS



VUE DE DEVANT



Les commandes de jeu sont toutes configurées selon leurs paramètres par défaut. Pour modifier ces paramètres, reportez-vous au paragraphe Options (page 27).

Vous avez le choix entre quatre angles de caméra différents : Derrière Proche, Derrière Eloigné, sur la motoneige avec le guidon et sur la motoneige sans le guidon. Pour changer de vue, appuyez sur le bouton **Y**.

SNO-CROSS CHAMPIONSHIP RACING

Bienvenue dans Sno-Cross Championship Racing ! Rejoignez les plus grands pilotes de motoneiges dans leurs nombreux voyages vers des destinations telles que Nagano au Japon, les pistes uniques au monde d'Aspen au Colorado, ou même le cimetière naval de Mourmansk, en Russie.

Sept sites de course ont été fidèlement recréés pour offrir des décors exceptionnels à cette course effrénée. Savourez le plaisir de la découverte de nouvelles pistes, cascades et figures sous diverses conditions météorologiques et à différents moments de la journée.

Le jeu comprend douze motoneiges Yamaha inspirées des travaux de CAO confidentiels menés par la division Recherche et Développement Yamaha de Tokyo au Japon. Nous avons recréé ensemble les véritables sensations de vitesse, de comportement et de maniement pour simuler ces périlleuses et haletantes courses de motoneiges !

Vous commencerez votre carrière de coureur en pilotant des modèles légers de 500cc. Ensuite, après avoir remporté quelques championnats, vous pourrez améliorer vos performances au fil des compétitions mondiales et accéder aux 700cc ultra-rapides de la ligue professionnelle. En progressant au fil des courses, vous découvrirez de nouvelles motoneiges et de nouvelles pistes.

Comme vous pouvez vous en douter, les motoneiges subissent des dégâts colossaux au cours de ces compétitions. Le garage de Sno-Cross Championship Racing vous permet d'améliorer ou de réparer des pièces de votre motoneige. Choisissez le meilleur équipement pour chaque course et personnalisez votre motoneige comme les pros !



Grâce à l'Éditeur de pistes, vous pouvez modifier, charger, sauvegarder ou créer de nouvelles pistes. Cette option vous offre des possibilités infinies. Les pistes personnalisées peuvent être enregistrées sur votre VM et utilisées lors de courses à un ou deux joueurs.

MENU PRINCIPAL

Appuyez sur le bouton **A** pour sélectionner les options en surbrillance des différents écrans de menus. Utilisez la croix multidirectionnelle pour faire défiler les options et les modifier. Appuyez sur le bouton **B** pour revenir au menu précédent.

Pour jouer, sélectionnez le mode de jeu de votre choix.

Les modes disponibles sont les suivants :

- Championnat
- Course simple
- Contre la montre
- Éditeur de pistes

CHAMPIONNAT

Les championnats sont des séries de courses pour un seul joueur qui consistent à participer à des compétitions aux quatre coins du monde. Pour avancer dans le championnat, vous devez finir au moins troisième de chaque course de la série. Au cours du championnat, vous pouvez acheter ou améliorer des pièces de votre motoneige (reportez-vous à la section Le garage, page 23). Vos performances durant la course vous rapportent une certaine somme d'argent. Cet argent vous sert à réparer et améliorer votre motoneige.

Il existe trois types de championnats : 500cc, 600cc et 700cc. Après chaque compétition remportée, vous accédez à de nouvelles pistes et motoneiges ! Pour passer aux niveaux 600cc ou 700cc, vous devez être en tête de chaque championnat.

SINGLE RACE (COURSE SIMPLE)

Vous pouvez courir sur n'importe quelle piste disponible à 1 ou 2 joueurs. En mode un joueur, vous affrontez trois adversaires contrôlés par l'ordinateur. Le mode deux joueurs permet à deux personnes de se mesurer sur un écran partagé.

TIME TRIAL (CONTRE LA MONTRE)

Vous pouvez vous lancer dans une course contre la montre en mode un joueur sur n'importe quelle piste disponible. Vos meilleurs temps sont enregistrés sur votre VM. Vous n'aurez ici aucun adversaire.

MENU DE SÉLECTION DES MOTONEIGES

Au départ, vous avez le choix entre quatre motoneiges de classe 500cc qui ont chacune des caractéristiques différentes. Après avoir choisi une motoneige, entrez vos initiales (trois caractères maximum). En mode deux joueurs, les deux adversaires peuvent sélectionner la même motoneige.

Les motoneiges de 600cc et 700cc ne sont accessibles qu'après avoir respectivement remporté les championnats des 500cc et 600cc.

Consultez attentivement les caractéristiques techniques de chaque motoneige. Vos choix en termes de performances moteur et de poids peuvent s'avérer déterminants pour l'issue de la course !

Voici les différentes caractéristiques des motoneiges :

- Déplacement/cylindrée
- Nombre de cylindres
- Système de refroidissement
- Echappement
- Suspension avant
- Skis
- Suspension arrière
- Poids

Pour de plus amples informations sur les différentes pièces des motoneiges, reportez-vous au paragraphe le Garage page 23.

SÉLECTION DE LA PISTE

Choisissez votre piste préférée. Vous accédez à de nouvelles pistes à mesure que vous progressez dans le jeu.

Une icône météo et une carte de la piste apparaissent pour vous aider à faire votre choix. Comme pour les nouvelles pistes, vous accédez à de nouvelles conditions météorologiques et à des états différents de la piste à mesure que vous progressez dans le jeu.

En mode Championnat, vous devez également choisir un niveau de difficulté : 500cc (facile), 600cc (intermédiaire) ou 700cc (difficile). Les niveaux les plus difficiles comprennent des conditions météo plus délicates et des courses de nuit à visibilité réduite. De même, les adversaires contrôlés par l'ordinateur se révéleront de plus en plus talentueux au fil de votre progression dans Sno-Cross Championship Racing.

Les niveaux 600cc et 700cc ne sont accessibles qu'après avoir respectivement achevé les championnats 500cc et 600cc.

LE GARAGE

En mode Championnat et avant de découvrir chaque piste, vous pouvez ajuster la configuration de votre motoneige. Vous pouvez modifier la chenille, le moteur, la suspension avant, la suspension arrière et les skis, à condition de disposer de l'argent nécessaire pour acheter ou réparer ces pièces.

MOTEUR

Plus votre moteur est puissant, meilleures sont les performances de votre motoneige en termes de vitesse et d'accélération. Notez cependant que les moteurs les plus performants tendent à être plus lourds que les moteurs classiques. Votre motoneige s'enfoncé alors davantage dans la neige et devient plus difficile à manœuvrer.

SUSPENSIONS AVANT ET ARRIÈRE

Lors du choix de vos options de suspension, gardez à l'esprit qu'une suspension plus dure se traduit par une meilleure adhérence sur une piste plus uniforme, en bitume ou en neige bien tassée. Ce phénomène est dû au fait que la motoneige passe plus de temps en contact avec le sol, ce qui entraîne une meilleure motricité. En contrepartie, une suspension dure, notamment dans le cas d'atterrissages durs, met le joueur à plus rude épreuve. Une suspension souple, en revanche, absorbe les impacts et permet un meilleur contrôle de la motoneige tout en la rendant plus nerveuse, ce qui agit sur les performances moteur et se répercute sur l'accélération et la vitesse moyenne.

SKIS

Les skis d'une motoneige sont aussi importants que les roues d'une voiture de course. Les skis à faible adhérence sont parfaits sur la neige molle car ils ont tendance à s'enfoncer dans la neige entraînant ainsi une meilleure adhérence. Des skis à adhérence élevée sont, quant à eux, très pratiques sur la glace, le bitume et la neige bien tassée, mais ralentissent la motoneige.

ECRAN DE JEU

Les informations ci-dessous s'affichent en cours de jeu :

Time :

Vous indique le temps écoulé depuis le début de la course.

Temps au tour :

Vous indique les temps que vous avez réalisés aux tours précédents.

Position :

Vous indique votre classement dans la course (de 1 à 4).

Indicateur d'état de la motoneige :

Vous indique les dégâts subis par les différentes parties de votre motoneige. Le schéma de la motoneige correspond aux pièces pouvant être réparées ou améliorées au garage (page 23).

Tour :

Vous indique le numéro du tour actuel (reportez-vous au paragraphe Options, page 27, pour savoir comment modifier le nombre de tours).

Vitesse :

Vous indique votre vitesse en km/h (kilomètres/heure).

Flèches de proximité des adversaires :

Ces flèches apparaissent ou disparaissent en fondu selon la distance qui vous sépare de vos adversaires. Elles disparaissent lorsque vos adversaires sont devant vous.

REALISER DES FIGURES

Appuyez sur le bouton **A** (acrobaties) et maintenez-le enfoncé tout en entrant la combinaison de figure sur la manette (voir la liste des figures, page 26). Dès que vous relâchez le bouton **A**, le pilote exécute la figure. Si la combinaison implique que vous deviez maintenir un bouton enfoncé, le bouton en question ne doit être relâché qu'une fois la figure terminée.

Le pilote continue aussi longtemps que vous maintenez le bouton enfoncé. Les figures accompagnées de la lettre **S** entre parenthèses (S) ne peuvent être réalisées qu'au cours d'un saut. La combinaison de boutons doit être terminée et le bouton qui convient relâché avant d'exécuter la figure.

LISTE DES FIGURES

Nom	Bouton(s)	Récompense
Le tape-cul :	GAUCHE	10 \$
Le surf des neiges :	HAUT, BAS, ENFONCE	10 \$
Poing levé (S) :	HAUT	20 \$
Sans les mains (S)	BAS	20 \$
Mains derrière la tête (S) :	DROIT, ENFONCE	30 \$
Jambes en l'air (S) :	HAUT, HAUT	30 \$
Debout sur la selle (S) :	GAUCHE, BAS	30 \$
Les routes de l'enfer (S) :	GAUCHE, GAUCHE	40 \$
La balayette (S) :	GAUCHE, HAUT	40 \$
Le septième ciel (S) :	BAS, GAUCHE	40 \$
Relax (S) :	HAUT, DROIT, ENFONCE	50 \$

La somme d'argent gagnée pour chaque figure double chaque fois que vous passez dans la catégorie supérieure. Par exemple, le « Poing levé » vous rapporte 20 \$ lors du championnat 500cc, 40 \$ lors du championnat 600cc et 80 \$ lors du championnat 700cc.

EDITEUR DE PISTES

L'Editeur de pistes vous permet de créer vos propres pistes. Ces pistes peuvent être enregistrées sur la VM et lancées depuis le menu principal des pistes. Choisissez Piste perso lorsque vous voulez utiliser une de vos pistes pour une course à un ou deux joueurs. L'Editeur de pistes est divisé



en deux parties : la fenêtre des Portions de la piste et la fenêtre d'Édition de la piste. La fenêtre des Portions de la piste propose différentes portions de pistes que vous pouvez utiliser pour créer votre propre piste. Utilisez la croix multidirectionnelle pour naviguer dans l'écran. Appuyez sur le bouton **A** pour choisir une portion de piste dans la fenêtre Portions de la piste ou ajouter une portion de piste à la carte de la fenêtre d'Édition de la piste. Dans la fenêtre d'Édition de la piste, vous pouvez faire pivoter chaque portion de piste en appuyant sur le bouton **X**. Les pistes doivent impérativement être des pistes fermées. N'oubliez pas d'utiliser la flèche verte au début de chaque piste. Elle indique le point de départ et relie le début et la fin de la piste. Votre coureur commencera la course depuis l'endroit où se trouve cette flèche.

OPTIONS

Crédits :

Présentation des membres des équipes JDS et Crave Entertainment.

Options de manette :

Vous disposez de trois options de manette différentes.

Options sonores :

Réglez indépendamment le volume de la musique et des effets sonores.

Meilleurs temps :

Les cinq meilleurs temps de course sont enregistrés sur la VM. Utilisez la croix multidirectionnelle pour voir le temps du meilleur tour ou le meilleur temps total sur chaque piste.

Options de course :

Sélectionnez le nombre de tours de chaque course. Vous avez le choix entre 3, 5 et 7 tours.

MOTONEIGES

YAMAHA SX 500R

DEPL./CC	494
CYLINDRES	DOUBLES
REFROIDISSEMENT	LIQUIDE
ECHAPPEMENT	SIMPLE POT
SUSP. AVANT	INDEPENDANTE AVEC BRAS D'ARTICULATION
SKIS	PLASTIQUE
SUSP. ARRIERE	PRODUCTION SX-R
POIDS	215 KG

YAMAHA VMAX 500

DEPL./CC	494
CYLINDRES	DOUBLES
REFROIDISSEMENT	LIQUIDE
ECHAPPEMENT	SIMPLE POT
SUSP. AVANT	INDEPENDANTE AVEC BRAS D'ARTICULATION
SKIS	ACIER/SEMELLE PLASTIQUE
SUSP. ARRIERE	PRODUCTION PLUS
POIDS	226 KG

YAMAHA VENTURE 500

DEPL./CC	494
CYLINDRES	DOUBLES
REFROIDISSEMENT	LIQUIDE
ECHAPPEMENT	SIMPLE POT
SUSP. AVANT	INDEPENDANTE AVEC BRAS D'ARTICULATION
SKIS	ACIER/SEMELLE PLASTIQUE
SUSP. ARRIERE	PRODUCTION PLUS
POIDS	248 KG

YAMAHA PHAZER 500

DEPL./CC	485
CYLINDRES	DOUBLES
REFROIDISSEMENT	VENTILATEUR
ECHAPPEMENT	HELICOIDE
SUSP. AVANT	SIMPLE POT
SKIS	INDEPENDANTE AVEC BRAS D'ARTICULATION
SUSP. ARRIERE	ACIER/SEMELLE PLASTIQUE
POIDS	PRODUCTION PLUS 211 KG

YAMAHA SX 600R

DEPL./CC	593
CYLINDRES	TRIPLES
REFROIDISSEMENT	LIQUIDE
ECHAPPEMENT	SIMPLE POT
SUSP. AVANT	INDEPENDANTE AVEC BRAS D'ARTICULATION
SKIS	ROCKER PLASTIQUE
SUSP. ARRIERE	PRODUCTION SX-R
POIDS	220 KG

YAMAHA VMAX 600

DEPL./CC	593
CYLINDRES	TRIPLES
REFROIDISSEMENT	LIQUIDE
ECHAPPEMENT	SIMPLE POT
SUSP. AVANT	INDEPENDANTE AVEC BRAS D'ARTICULATION
SKIS	ACIER/SEMELLE PLASTIQUE
SUSP. ARRIERE	PRODUCTION PLUS
POIDS	230 KG

YAMAHA VENTURE 600

DEPL./CC	593
CYLINDRES	TRIPLES
REFROIDISSEMENT	LIQUIDE
ECHAPPEMENT	SIMPLE POT
SUSP. AVANT	INDEPENDANTE AVEC BRAS D'ARTICULATION
SKIS	ACIER/SEMELLE PLASTIQUE
SUSP. ARRIERE	PRODUCTION PLUS
POIDS	258 KG

YAMAHA MOUNTAIN MAX 600

DEPL./CC	593
CYLINDRES	TRIPLES
REFROIDISSEMENT	LIQUIDE
ECHAPPEMENT	SIMPLE POT
SUSP. AVANT	INDEPENDANTE AVEC BRAS D'ARTICULATION
SKIS	ROCKER PLASTIQUE
SUSP. ARRIERE	5,5 POUCES
POIDS	PRODUCTION MTN 231 KG

YAMAHA SRX 700

DEPL./CC	696
CYLINDRES	TRIPLES
REFROIDISSEMENT	LIQUIDE
ECHAPPEMENT	TRIPLE POT AVEC VALVE DE PUISSANCE
SUSP. AVANT	INDEPENDANTE AVEC BRAS D'ARTICULATION
SKIS	PLASTIQUE
SUSP. ARRIERE	PRODUCTION SRX
POIDS	237 KG

YAMAHA SX 700R

DEPL./CC	698
CYLINDRES	TRIPLES
REFROIDISSEMENT	LIQUIDE
ECHAPPEMENT	SIMPLE POT
SUSP. AVANT	INDEPENDANTE AVEC BRAS D'ARTICULATION
SKIS	ROCKER PLASTIQUE
SUSP. ARRIERE	PRODUCTION SX-R
POIDS	220 KG

YAMAHA VMAX 700

DEPL./CC	698
CYLINDRES	TRIPLES
REFROIDISSEMENT	LIQUIDE
ECHAPPEMENT	SIMPLE POT
SUSP. AVANT	INDEPENDANTE AVEC BRAS D'ARTICULATION
SKIS	ACIER/SEMELLE PLASTIQUE
SUSP. ARRIERE	PRODUCTION PLUS
POIDS	230 KG

YAMAHA MOUNTAIN MAX 700

DEPL./CC	698
CYLINDRES	TRIPLES
REFROIDISSEMENT	LIQUIDE
ECHAPPEMENT	SIMPLE POT
SUSP. AVANT	INDEPENDANTE AVEC BRAS D'ARTICULATION
SKIS	ROCKER PLASTIQUE 5,5 POUCES
SUSP. ARRIERE	PRODUCTION MTN
POIDS	232 KG

UBI SOFT À VOTRE SERVICE...

SERVICE CONSO UBI SOFT

Infos, trucs et astuces

Hotline : 08 36 68 46 32 (2.23 F / mn)

Accès au spécialiste : du lundi au vendredi
de 9h30 à 13h00 et de 14h00 à 19h00

Accès serveur vocal: 7 j / 7. 24 h/ 24

Minitel: 3615 Ubisoft 7 j/7. 24 h/24 (2.23 F
/ mn)

e-mail: serviceconso@ubisoft.fr

Fax: 01 48 57 07 41

SUPPORT TECHNIQUE UBI SOFT

Service Après-Vente

N°Indigo 0 825 355 306 (0.99 F /mn)

Accès au technicien: du lundi au vendredi
de 9h30 à 19h30

e-mail: supporttechnique@ubisoft.fr

Fax: 02 99 08 96 4

GARANTIES

Ubi Soft a apporté à ce produit tout son savoir-faire en matière de loisirs interactifs pour vous garantir une entière satisfaction et de nombreuses heures de divertissement. Si toutefois, dans les quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date d'achat du produit, celui-ci s'avérait défectueux, dans des conditions normales d'utilisation, Ubi Soft s'engage à procéder à un échange aux conditions définies ci-après. Passé ce délai de quatre vingt dix (90) jours Ubi Soft accepte de vous échanger le produit défectueux moyennant une participation forfaitaire de 100 FF (ou 15.24 Euros) par produit. Pour que le produit défectueux puisse être échangé, envoyez-le dans son emballage d'origine, accompagné de l'original de la preuve d'achat, d'une brève description du défaut rencontré, de vos coordonnées complètes et si la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours est dépassée, d'un chèque ou d'un mandat postal de 100 FF (ou 15.24 Euros) par produit libellé à l'ordre d'Ubi Soft. Il est conseillé de procéder à cet envoi par lettre recommandée avec accusé de réception à l'adresse suivante :

Support Technique Ubi Soft

Rue des peupliers

56 910 Carentoir



Dreamcast™

©2000 Unique Development Studios AB. All rights reserved. SNO-CROSS CHAMPIONSHIP RACING, CRAVE ENTERTAINMENT and the CRAVE ENTERTAINMENT Logos are trademarks of Crave Entertainment, Inc in the U.S. and other countries. ©2000 Crave Entertainment, Inc. All rights reserved. YAMAHA is a registered trademark and is used with permission of Yamaha Motor Co., Ltd. All other trademarks and copyrights are the property of their respective holders. Co-published by Ubi Soft Entertainment under license from Crave Entertainment, Inc.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisiertes Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggiamento autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341, 80244; Publication 0671730, 0553545; Application 98938918.4, 98919599.5